

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan dari penelitian yang akan dilakukan. Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara praktis dan teoritis, serta struktur organisasi skripsi.

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Kemajuan media informasi dan komunikasi di era milenial telah menghasilkan berbagai perubahan pola interaksi sosial di masyarakat (Afdal dkk., 2019). Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai jenis perangkat komunikasi mulai dari telepon, kemudian berkembang menjadi ponsel, lalu bertransformasi menjadi ponsel pintar atau *smartphone*. Jika dahulu ponsel sekadar digunakan untuk menelepon dan berkirim pesan, sejak era *smartphone* kegunaannya mulai bertambah. *Smartphone* telah menyederhanakan cara individu dalam mempertahankan hubungan interpersonal (Kang, Liew, Lim, Jang, & Lee, 2015), mengerjakan tugas, memanjakan diri atau sebagai hiburan (Kang dkk., 2015).

Terlepas dari manfaat yang dimiliki oleh *smartphone*, keterikatan individu terhadap *smartphone* juga memiliki konsekuensi sosial yang negatif (Nazir, 2019). Hal ini sejalan dengan semakin banyaknya literatur yang menunjukkan bahwa orang menggunakan *smartphone* dengan kebiasaan yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari dan kesejahteraan mental (Cheever, Rosen, Carrier, & Chavez, 2014). Dampak penggunaan *smartphone* berlebihan yang saat ini banyak diteliti serta menjadi sebuah istilah baru yaadalah perilaku *phubbing*. *Phubbing* kependekan dari *phone snubbing* merujuk pada perilaku individu yang lebih fokus menggunakan *gadget* daripada interaksi dengan orang atau lingkungan sekitar (Pathak, 2013). Istilah *ini* ditemukan pada tahun 2012 oleh tim perumus dari kalangan pakar bahasa (leksikon, fonetik), ahli debat, budayawan, dan sosiolog yang berkumpul di Universitas Sydney Australia (Hasen, Saridakis, & Benson, 2018).

Para ahli telah menghubungkan sejumlah faktor penyebab perilaku *phubbing*. Karadağ dkk., (2016; 2015) memaparkan bahwa *phubbing* adalah kombinasi dari kecanduan teknologi. Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2016) kecanduan internet, *fear of missing out*, dan kontrol diri memprediksi perilaku *phubbing*

melalui kecanduan *smartphone*. Selain itu, *phubbing* juga dikaitkan dengan karakteristik mendasar internal individu seperti tipe kepribadian (Jihan & Rusli, 2019; Erzen, Odaci, & Yeniceri, 2019; Fritz, 2018; Çikrikci & Griffiths, 2019), rendahnya empati (Mumtaz, 2019), rendahnya kontrol diri (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016), dan rendahnya kecerdasan emosional (Erni, 2019).

Perilaku *phubbing* telah banyak dijumpai dalam segala situasi sosial. Di kafe atau restoran, dalam pertemuan bisnis, kuliah, dan bahkan di rumah orang-orang saling berkumpul namun masing-masing hanya terfokus pada ponselnya. Perilaku *phubbing* adalah perilaku yang umum dan mulai diterima secara norma (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Namun hal ini menjadi sebuah *gap* sebab berdasarkan survey yang dilakukan oleh Nazir & Bulut (2019), ketika berkomunikasi tatap muka orang-orang justru merasa frustrasi dan menjadi jengkel karena lawan bicara hanya fokus pada ponsel. Hal ini menurut Dwyer, Kushlev, & Dunn (2018) saat berinteraksi langsung dan terdapat ponsel maka akan menurunkan penghargaan emosional yang diberikan oleh seseorang pada lawan bicara.

*Phubbing* adalah sebuah konsep dengan banyaknya kemungkinan dinamika, seperti menunjukkan sikap tidak sopan terhadap lawan bicara, mengabaikannya, dan lebih memilih konteks virtual daripada kehidupan nyata (Karadağ et al., 2015). Penelitian mengenai perilaku *phubbing* baik dalam riset maupun pengembangan alat ukur psikologi sudah dilakukan beberapa peneliti dari berbagai institusi baik skala nasional maupun internasional dalam beberapa tahun terakhir. Berbagai alat ukur mengenai perilaku *phubbing* telah dipublikasikan oleh para peneliti, seperti *phubbing scale* (Karadağ et al., 2015), *partner phubbing scale* (Roberts & David, 2016), *perceived social norms of phubbing scale* (PSNP) (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016), dan *generic scale of being phubbed* (GGBP) (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018a).

Walaupun alat ukur perilaku *phubbing* yang dikembangkan peneliti barat tersebut telah dinyatakan *valid* dan *reliable* untuk mengukur perilaku *phubbing*, namun perkembangan alat ukur yang secara general yang dimulai dari teori kemudian dikonstruksi ke dalam indikator terkadang tidak relevan dengan konteks-konteks latar belakang subjek atau responden (Muhid, Suhadiyanto, &

Nurhidayat, 2015). Hal ini disebabkan karena aspek yang terdapat di dalamnya belum tentu mewakili aspek-aspek perilaku *phubbing* masyarakat Indonesia, khususnya remaja. Sejatinya, aspek-aspek yang melatarbelakangi individu melakukan *phubbing* dapat mewarnai kekhasan perilakunya yang terkait dengan karakteristik bawaan individu (Davey, Davey, Raghav, Singh, & Singh, 2018). Besarnya intensitas perilaku *phubbing* juga dapat dijelaskan oleh keterlibatan kelompok umur, sosiodemografi, status ekonomi, dan tingkat pendidikan (Nazir, 2019). Artinya, indikator perilaku *phubbing* dapat dijelaskan oleh banyak faktor lain yang belum dijelaskan di dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Oleh karena faktor pembentuk perilaku *phubbing* yang perlu diujikan lagi kecocokannya untuk konteks Indonesia. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dimensi-dimensi untuk variabel perilaku *phubbing* dan membangun skala perilaku *phubbing* untuk penelitian di Indonesia dengan menggunakan analisis faktor eksploratori (EFA). Tujuan dari EFA adalah untuk menemukan struktur laten dari variabel teramati dengan mengungkap faktor-faktor yang sama dan dimensi-dimensi yang tersembunyi yang dapat mempengaruhi variabel terukur (Park, Dailey, & Lemus, 2002). Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menghasilkan instrumen perilaku *phubbing* yang baru berdasarkan konteks Indonesia. Hal ini sebagaimana yang disarankan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2018a) dalam penelitiannya, riset mengenai *phubbing* masih dalam masa pertumbuhan, aspek-aspek baru dari *phubbing* mungkin akan mengungkap *item-item* yang belum termasuk dalam skala ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti hendak melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat ukur Perilaku *Phubbing*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana validitas faktorial skala perilaku *phubbing* yang diuji menggunakan metode analisis faktor eksploratori?

- 2) Bagaimana validitas konvergen dan diskriminan instrumen perilaku *phubbing* dengan instrumen perilaku *phubbing* lainnya?
- 3) Bagaimana reliabilitas dari instrumen perilaku *phubbing*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui validitas faktorial alat ukur perilaku *phubbing* jika diuji menggunakan metode analisis faktor eksploratori.
- 2) Untuk mengetahui validitas konvergen dan diskriminan instrumen perilaku *phubbing*.
- 3) Untuk mengetahui reliabilitas instrumen perilaku *phubbing*.
- 4) Untuk menghasilkan suatu produk berupa instrumen dalam mengukur faktor-faktor pembentuk perilaku *phubbing* pada remaja.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis
  - a. Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan terutama dalam bidang Psikologi yang berkaitan dengan perilaku *phubbing*.
  - b. Selain ilmu Psikologi, penelitian ini diharapkan menjadi referensi kajian ilmu lainnya seperti Sosiologi dan Ilmu Komunikasi. Sebab perilaku *phubbing* berkaitan dengan komunikasi interpersonal dan hubungannya dengan masyarakat.
- 2) Manfaat Praktis
  - a. Bagi pengguna *smartphone*, khususnya remaja, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai etika-etika menggunakan teknologi khususnya *smartphone/gadget*, media sosial, dan internet agar mencegah perilaku *phubbing*.

- b. Bagi psikolog atau konselor, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai perilaku *phubbing* dan dampak dari perilaku tersebut.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan referensi sebagai bentuk pengembangan penelitian.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Secara garis besar, sistematika penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **1) BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **2) BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan konsep mengenai remaja, perilaku *phubbing*, validitas dan reliabilitas.

#### **3) BAB III METODE PENELITIAN**

Merupakan penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini. Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, instrumen penelitian, definisi konseptual dan operasional, dan teknik analisis data.

#### **4) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan hasil pengolahan dan analisis data disertai dengan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.

#### **5) BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini memaparkan kesimpulan yang menjawab permasalahan penelitian, implikasi, serta rekomendasi dari hasil penelitian untuk penelitian selanjutnya.